HAL-PB

【ソフトハウス連続殺人事件】

殺意の階層

取り扱い説明簿

Nintendo ファミリーコンピュータ™

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびはＨＡＬ研究所のアドベンチャシリーズ第１弾、「殺意の階層」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前に取り扱いかた、使用上の注意など、この〝取扱い説明書〟をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。また、この〝取扱い説明書〟は大切に保管して下さい。

この物語はフィクションであり、実在の人物や団体等とはいっさい関係ありません

使用上の注意

1）精密機械ですので極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、絶対に分解はしないようにしてください。

2）カートリッジの端子部に手で触れたり、水でぬらすなどして汚さないようにしてください。

3）シンナーやベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないで下さい。

4）このゲームは、バッテリーバックアップ機能付カセットですので、ゲームの途中経過をメモリ（記憶）しておくことができます。
よって、本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差したり、むやみに電源スイッチをON•OFFにしないで下さい。故障の原因となります。

ソフトハウス連続殺人事件

殺意の階層

目次

佐伯市高からのメッセージ…4

パワーソフト小史……………6

樫畠明人のプロフィール……8

人物紹介…………………………10

登場人物対比図…………………16

コントローラーの使い方……18

命令の選び方……………………19

セーブの方法……………………20

ロードの方法……………………21

捜査解説基本編…………………22

この人はこうして捜査に失敗した!!…24

推理作家「佐伯市高（さえきいちたか）」から

4

「殺意の階層」に挑む事を決めたあなたは、樫畠探偵に紹介されて彼の友人の推理作家、佐伯市高のもとを訪れた。佐伯は、あなたを迎えると、パイプをふかしながら語りだした。

じゃあ、キミはこれから、ファミコン上に展開された日本初の本格推理アドベンチャーゲームに挑戦するわけだ。それでボクのところに聞きに来たんだね。

「殺意の階層」は樫畠クンが実際に体験した事件をもとに僕が原作を書いたものなんだ。

ゲームの解き方､そんなものに王道はないよ。

いいかい。作者達が全力をこめて作ったゲームを手にしたキミは、その瞬間からゲームを解く事に全力を注がなければならなくなったのさ。

そう、全力をかたむけて捜査することだ。そうすれば、事件がある段階に達した時、作者からキミへの挑戦状が送られるだろう。

さあ、キミはどうするかな？　しっぽをまいて降参し､このゲームの事を忘れてしまうかい？弱々しく誰かに助けを求めるかい？

キミへのメッセージ

それとも―これが一番苦しい道だが―雄々しく挑戦を受けてたつか？

捜査に際して老婆心から忠告をひとつふたつしておこうか。

物的証拠はけっしておろそかにしてはならないが、偽造の可能性がある。無条件に信頼するのも危ないという事なのさ。

こう言うとキミは、

「物的証拠がだめというなら何があるんだ」

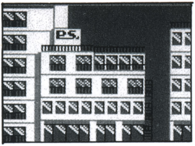
と思うかもしれないな。

心理的証拠があるじゃないか。

人の心の中はごまかすことができないもんだよ。覗き見るのは難しい事だが、ひとつひとつ証言を積み重ね、捜査を続けていけば、いつか隠された真実に辿りつく事もできるはずさ。

では、頑張ってくれ。縁があったらまた会おう。

パワーソフト小史



株式会社パワーソフト
設立　　　　1982年
資本金　　　800万円
所在地　　　横浜市緑区
代表取締役　富野　裕

上記写真は本社々屋
左記写真はパワーソフト
ロゴマーク

我社、株式会社パワーソフトは、フェアリーコンピュータ発売と期を同じくして設立されたソフトウェア開発を中心とした会社であります。

我社の開発したソフト「スーパーマルクスブラザース」は、おかげ様で好評を博し、フェアリーコンピュータの社会性を世に問うほどのヒット作となりました。

これからもフェアリーコンピュータはもちろんのこと、他のコンピュータシステムのソフト開発も含め、ユニークかつ、パワーのあるソフトを開発、販売していきたいと思っております。

代表取締役社長
富野　裕

パワーソフト社 内情報告書

㊙

調査員・樫畠明人　FILE 1

株式会社パワーソフトは当時不動産仲介業者の平取締役をしていた富野裕によって設立。富野の甥(おい)である松丘順次が大学存学中に作った営業分析ソフトを手始めに、副業として小規模にソフトウェア販売を始めたのが設立のきっかけである。

３年前に退職金の前借りで、今のパワーソフト本社のある富野ビルを建設。会社はビルの２、３階と１階の店舗に移り、それと同時に通いだった社員達は社内に部屋を与えられるようになる。富野はビルの完成を待たずに事故で死んだ妻民子の位牌と共に、ビルの４階に移り住む。

パワーソフト設立後は、折からのフェアリーコンピュータブームの波にのり、一年前には「スーパーマルクスブラザース」の大ヒットがあったが以後はパッとしない。

探偵・樫畠明人のプロフィール

8

樫畠明人。現代日本に現存する５人の名探偵の一人。

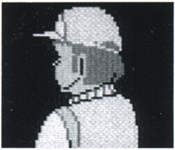
高校生の時に学校で起こった盗難事件を解決したのが初仕事。

その後スタントマン、便利屋、などの仕事を転々としながら、偶然必然を問わずめぐりあう犯罪事件をかたはしから解決していく。

その評判のあまりの高まりに自分の探偵としての宿命を悟り、探偵事務所をひらく事になる。そこを根城に彼が繰り広げた活躍はひろく知られている。

事件を選ぶさい、樫畠は報酬を考えない。自分の趣味にあうか否かで選んで扱う。その他に警部から持ち込まれる刑事事件も扱うこともある。警視庁捜査一課の中村警部は樫畠の母方の遠い親戚。

ただの部長刑事だった彼が警部に出世できたのは明人の助けによるものであることは否定できない事実である。犯罪捜査からはなれても、二人はいいコンビであり、互いにかけがえのないパートナーとなっている。



〝以下樫畠明人プロフィールはB&S探偵事務所より抜粋〞（1987年、法令第XX30709により公開認可）、なお添付の写真は路上にて撮影、正面写真なし

調査員・オレ自身

氏名：樫畠　明人（かしはた　あきひと）

身長、体重：不明

職業：名探偵

学歴：昭和52年国立国立（くにたち）大学理学部入学

昭和53年秋同学部中退

昭和54年春同大学法学部入学

昭和56年司法試験合格

同時に同大学から自主退学。

いわく「学問にも飽きた」

年齢：28歳

趣味：ゲーム

好きな作家：泡坂妻夫、竹本健治、島田荘司

講読誌：探偵マガジン、マル勝探偵、探偵通信

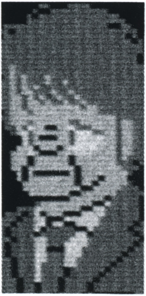
ベイリー&スペンサー探偵事務所

人物紹介

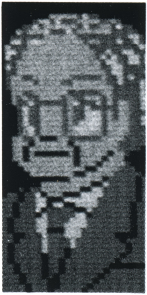
本ゲーム「殺意の階層」は、その行動がほぼパワーソフト社内にかぎられている。会社には多数の男女がおり、それぞれからいろいろな情報を得ることができる。

まずは、その会社内の人間をはあくすることから始めた方がよいだろう。別紙の人物相関を利用し、それぞれの人間関係をひもとき、事件の真相をつきとめるのだ。

以下に、それらの人物のプロフィールをまとめておこう。



氏名：中村(なかむら)　貴継(たかつぐ)
身長・体重：不明
職業：警視庁捜査一課警部
年齢：42歳
車：昔買った箱スカ
酒：呑む。好きな方だが自制している。
煙草：吸う。ハイライト
眼鏡：有り
特技：格闘技、投げ手錠
好きな作家：西村京太郎、J.シムノン



氏名：富野（とみの）　裕（ゆたか）

身長・体重：156cm　67kg

職業：会社社長

年齢：55歳

車：メルゼデスベンツ500SEL

趣味：金儲けと娘の成長

特技：電気工作

氏名：富野（とみの）　美沙子（みさこ）

身長・体重：163cm　48kg

職業：事務等雑用

年齢：23歳

学歴：翠心女子大学仏文科卒

誕生日：S 38.　6月4日

車：BMW325i

たまに伊達メガネ

講読誌：アンアン、ELLE

好きな作家：北方謙三

人物紹介

氏名：松丘（まつおか）　順次（じゅんじ）

身長・体重：172cm　65kg

職業：企画開発部長

年齢：27歳

学歴：海鷗大学理工学部
経営工学科卒

車：シティ

酒：可　煙草：ラーク

趣味：クルマ　講読誌：カー雑誌

特技：さくらんぼの柄を口中で
結べる。

氏名：石橋（いしばし）　和彦（かずひこ）

身長・体重：181cm　72kg

職業：広報及び営業担当

年齢：28歳

学歴：赤川学院大学理工学部卒

車：RX-7 GTlimited

趣味：ナンパ

特技：ナンパ

好きな作家：片岡義男、田中康夫

講読誌：Mens' Nonno　カー雑誌

備考：かるい

氏名：森田（もりた）　陽祐（ようすけ）

身長・体重：174cm　69kg

職業：営業担当

年齢：24歳

学歴：乗鴨体育大学卒

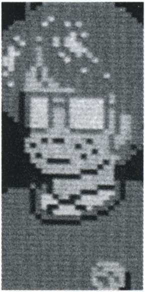
免許：一応持っている

苛烈なる禁煙主義者

趣味：テニス、剣道(3段)

講読誌：月刊剣道、丸

備考：声がよく通る



氏名：諸尾（もろお）　託也（たくや）

身長・体重：164cm　70kg

職業：グラフィックデザイン
　一般

年齢：25歳

学歴：絹上美術専門学校卒

免許：興味なし

煙草：吸わない

趣味：アニメ、ビデオ、LD

講読誌：アニメ雑誌、
　ビデオ雑誌

人物紹介

氏名：吉川（よしかわ）　慶子（けいこ）

身長・体重：162cm　50kg

職業：販売及び事務担当

年齢：23歳

学歴：六本木短大卒

車：アルト

講読誌：J.J.

氏名：長嶋（ながしま）　里歌（りか）

身長・体重：157cm　48kg

職業：店舗での販売担当

年齢：22歳

学歴：林檎女子短大卒

車：スクーター(EVE)

酒：あたしー、おさけだめなのー

好きな作家：赤川次郎、氷室冴子

講読誌：Can Cam

氏名：片桐（かたぎり）　花枝（はなえ）

身長・体重：152cm　47kg

職業：事務担当

年齢：33歳

学歴：門馬事務専門学校卒

車：ダイハツーミラ

眼鏡：瓶の底一歩手前

趣味：ひとの噂ばなし

特技：簿記２級、珠算２級

好きな作品：ハーレクイン
　　　　　　ロマンス

死亡

氏名：西河（にしかわ）　正人（まさと）

身長・体重：176cm　60kg

職業：プログラマー

年齢：28歳

学歴：国立（くにたち）国立大卒

運転だめ。自転車に挫折

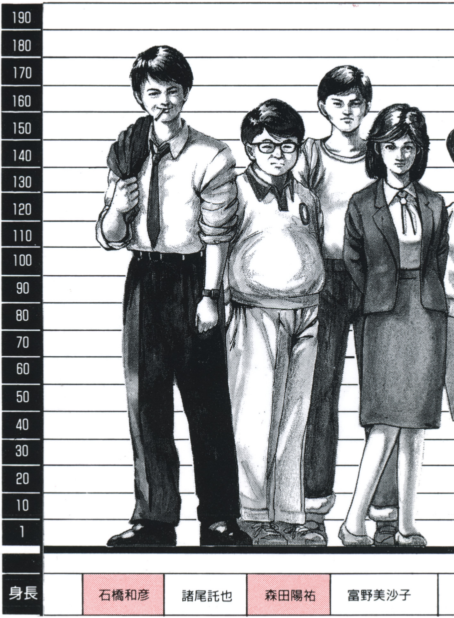
趣味：クラシック

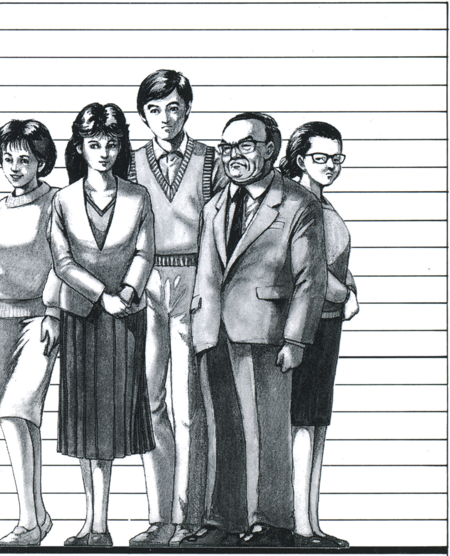
特技：アセンブラ、
　　　ピアノ作曲

好きな作家：太宰　治

備考：影が薄い人だった

登場人物対比図

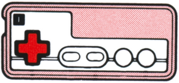

190
180
170
160
150
140
130
120
110
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
1
身長
石橋和彦
諸尾託也
森田陽祐
富野美沙子



長嶋里歌	吉川慶子	松丘順次	富野裕	片桐花枝

コントローラーの使い方

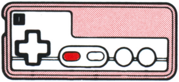
✚ボタン



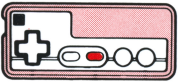
命令の選択に使い、表示欄に▲、▼が現われた時は左右キーを押せば次の表示欄になります。

スタートボタンを併用してセーブモードに入ります。

セレクトボタン

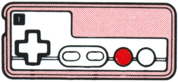


スタートボタン



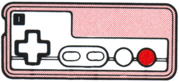
スタートボタンを押しながらセレクトボタンを押せばセーブモードに入ります(20ページ)

Bボタン



現在▶がついている命令を実際に選択します。

Aボタン



いま画面に表示されている命令を中止するときに押します。

命令の選び方

画面に表示される命令を選んで、捜査を進めていきます。

最初、画面には「みる」「きく」など、命令の「動詞」の部分が並んでいます。この中の一つ、たとえば「みる」を✚ボタンとBボタンで選ぶと、画面には「みることができるもの」(目的語)が表示されます。ここで見たいもの、たとえば「かばん」を✚字ボタンとBボタンで選べば、「かばんを見る」ことができます。見た結果が画面に表示された後、再び画面には目的語が表示されます。

もうこれ以上「みる」ものがない、というときにはAボタンを押して下さい。画面には再び動詞のメニューが現われ、動作を選べます。

終盤、一組の命令の中から2つ以上の命令を選ぶ必要が出てきます。このときはBボタンで選択しますが、すでに選んだ命令の前に✓マークがつきますので、指定された個数を選んで下さい。✓マークがついた命令はもういちどBボタンを押すことで取り消しができ、Aボタンは全てが取り消しとなります。

セーブの方法

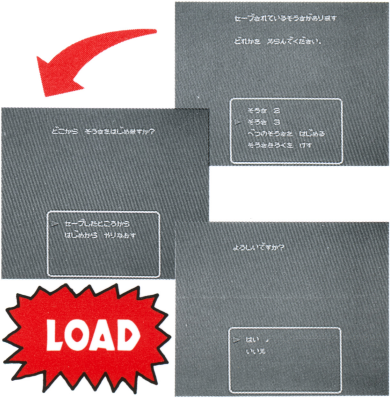
　事件の捜査を途中でやめて、またあとで再開したい時は、それまでの捜査をセーブします。
Aボタンを押して、「動詞」の選択画面の状態に戻ってから、スタートボタンを押しながら、セレクトボタンを押すと、セーブモードになります。
画面に表示される指示に従ってセーブする捜査名を選んでセーブして下さい。

　ただし、第一日目はセーブができません。また、捜査がある段階を迎えるとセーブができなくなります。その場所では、その時点までの捜査をセーブするかどうかを決めることができます。

ロードの方法

一度セーブがしてあれば、ゲームを始めると、ロードモードになります。画面に表示される指示に従って、捜査名と、始めるところを選んで下さい。一度セーブした捜査名でも最初からやり直すことができます。

また、ロードモードでは、セーブされている捜査を消すこともできます。



捜査解説：基本編

○「事件の現場」について

ゲーム中、コマンドとして「すいりする」が出てくるような「事件の現場」に何回か行き当るでしょう。「事件の現場」には、樫畠探偵や中村警部のほか、他の警察関係者も動き回っている訳ですし、こういった人たちの調査が終わると、現場は片付けられて、証拠品等が無くなってしまうことがあります。また、「鑑識の林さん」からの情報は、「現場」でしか得られません。したがって、「現場」での調査はとくに慎重に行う必要があります。

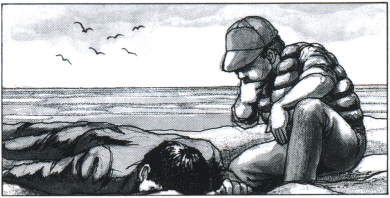
さらに、樫畠は私立探偵としてこの事件に係わっている訳ですから、事件の新しい展開について、何らかのめどを付けなければなりません。このために、「すいりする」コマンドが用意されています。

○樫畠探偵と中村警部の「持ち物」について

重要な証拠品（「持ち物」と呼びます）は、持ち運んで利用することで情報を得ることができます。

持ち物は、「とる」コマンドでとることができます。もっとも、その場所にいる人から断られることもあります。また、「じょうがさき」では、重要な証拠品は自動的に持ち物になります。

取った持ち物は2通りのやり方で利用できます。「みせる」コマンドで、持ち物を登場人物に見せるか、「つかう」コマンドで、持ち物の機能を発揮させるかです。例えば、CDを手に入れたとして、これをみせて「——さんのものだわ」といった情報を得たり、つかって「ビートルズの曲ですね」ということが分かったりするわけです。もちろん、必ず反応があるわけではありませんし、使うために何かが必要（CDならCDプレイヤー）になることもあります。

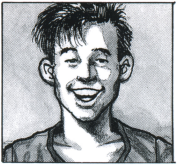


例1 ルーズな高見××くん

「こんなゲーム、コマンドをかたっぱしから試していけば解けるよ」と考えていた高見君。「じょうがさき」の最初のシーンでひととおり調べを終えた後、「いどうする―たんていじむしょ」と選んだところ、あっけなくゲームオーバー。「ええっ、なんで?」

→「殺意の階層」では「たんていじむしょ」への移動はかなり危険なコマンドです。これを選択すると、ゲームの中で一日がたってしまうばかりでなく、捜査が不十分だった場合にはその場でゲームオーバーになったり、事件の最終的な解決ができなくなってしまうこともあるのです。「もうどんなに調べても新しい事実が出てこない!」と、確信した時だけ、探偵事務所への移動を選んで下さい。

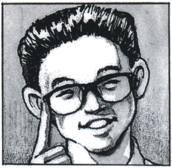
例2 めんどくさがりの谷口××くん



「ミステリアドベンチャーは得意だ！」の谷口君。メモもとらずになんとか真犯人らしき人物をつかまえるところまでいったのはいいのだけれど、「動機は？」「証拠は？」と聞かれてつまってしまい、うろ覚えで答えたら中村警部に「かしはたくん！」と怒られてしまった…

→このゲームを解くためには、あなたが超人的な記憶力をもっていない限り、捜査の結果をメモする事が必要です。ゲームの終盤で、あなたは自分の捜査がどの程度完璧だったかを試される事になりますが、あなたもそれを確実に覚えていなければなりません。例３で述べる「効率的な捜査」のためにも、必ず捜査メモを取るようにしましょう。

例3
けっぺき症の小川××くん



小川君は、「僕は場面ごとに全部のコマンドを試した後じゃなけりゃ、他の場所にはいかないぞ」と方針を立てて、その通りにゲームをすすめました。ところが、捜査がパワーソフトに移ってから…。全部のひとに証言を聞いて，さて最初のひとにもう一度同じ事を聞くと、証言の一部が変わっている。「あれ?」とまた部屋めぐりをはじめると、3回目の半ばくらいで時間不足のためのゲームオーバー…

→捜査には綿密さとともに計画性も必要です。「殺意の階層」では、1コマンドにつき3分の時間が経過します。樫畠探偵たちがパワーソフトで活動するのは1日8時間、そしてパワーソフトでの初期捜査は3日間しかできません。限られた時間を効率的に使うには、こんなことに注

意して下さい。
①情報を提供してくれそうなひとを探して、そのひとから優先的に捜査する。
　悪口やうわさ話が好きな人の証言を最初の手がかりに人間関係をつかんでいきましょう。
それがだれか、を知るためには、パワーソフトでの人物紹介を流し見しないこと！
②すでに何らかの証言がある人については、優先的に捜査する。
　悪口を言われた人が言い返したり、うわさを認めたり…。そうやって得られた証言が、さらに新しい証言のために必要になる事もあります。
もっとも、「いどうする」だけでも3分かかってしまいますから、効率よく！ということを忘れてはいけません。

　アドベンチャーゲームの性格上解答やヒントに関する電話や手紙には、ざんねんながらお答えできませんことを御了承ください。

制作・著作㈱ＨＡＬ研究所／㈱ハイパーウェア

HAL

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 TEL.03-252-6344